Abril

R$ 8,95
Ano 6
Nº 283
11/8/2005

GAME • BRINQUE COM O BOMBERMAN DS E BUM!

RECREIO

www.recreioonline.com.br

ISSN 1517-7467 00283
9 771517 746002

AVENTURA EM OUTRA DIMENSÃO

Conheça o novo desenho Mundo Mágico, e descubra um lugar onde tudo pode acontecer

VIAGEM LUNÁTICA
Saiba mais sobre as diferentes luas do Sistema Solar

GRÁTIS
Robits
2 envelopes para montar incríveis MEGAROBITS

GANHE
UM CADERNO SUPERLEGAL DA RECREIO

MINI SCHIN

Promoção Mini Schin invade seu quarto.

CARTOON NETWORK™

Divertido até a última gota.

Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.

Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?

Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK CartoonNetwork.com.br

SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.
(s05)

C.A. CAIXA: Nº 6-0282/2005

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 NA TV **Um toque de magia**
Conheça a turma do desenho Mundo Mágico.

10 PELO MUNDO **Viagem fantástica**
Visite lugares de contos de fadas.

12 FAZENDO ARTE **Dance com o boi**
Faça um boi-bumbá para brincar.

14 TESTE **Você cuida de sua mesada?**
Veja como você gasta seu dinheiro.

16 GAMES **Desafio inteligente**
Divirta-se com Bomberman DS.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 ESPAÇO **Missão lunática**
Descubra as luas do Sistema Solar.

26 CIÊNCIA **Ralou, sarou**
Como a pele se recupera de machucados.

27 ESCOLA **Fora, fumaça!**
Fique longe do cigarro.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Labirinto**
Ajude o garoto a fazer sua prova.

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Mande seu recado**
Seu espaço na RECREIO.

42 TIRINHAS! **Para rir**

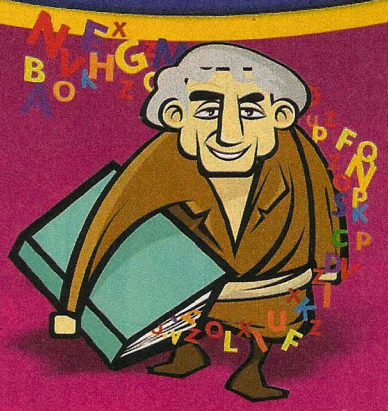
CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



QUAL O NOME COMPLETO DE ESOPO?

Héliton Diego Lau
Irati – PR

Em grego, o nome dele é Aísopos. Acredita-se que esse escritor tenha vivido no século 6 antes de Cristo, mas ninguém tem certeza se existiu de verdade, pois não há nenhum registro escrito dele. Naquela época, as pessoas não tinham sobrenome. Alguns usavam como identificação o nome de sua cidade natal. Por exemplo, Aristófanes de Bizâncio foi um crítico que nasceu na cidade de Bizâncio. Outros usavam o nome dos pais, como Telamônio, que significa filho de Télamon.

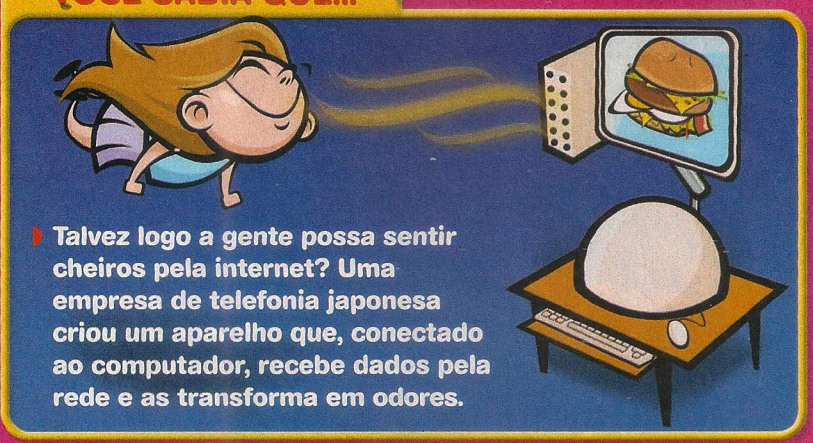
QUEM VENCERIA A LUTA ENTRE UM URSO-PARDO E UM TIGRE SIBERIANO?

Ricardo Abdalla Conde Almeida
Paraguaçu Paulista – SP

O tamanho dos ursos varia e alguns são maiores que os tigres. Além disso, são fortes, rápidos e nadam bem. Seu olfato e sua audição são excelentes, mas a visão não é tão boa. Ao atacar, seguram a presa com as garras da frente. Já os tigres são ágeis, possuem ótima visão noturna, pernas fortes e bigodes que captam informações sobre o ambiente. Ao atacar, tentam morder o pescoço da presa, mas teriam dificuldade com o urso, porque ele fica alto sobre as patas traseiras. Os ursos-pardos não são comuns nas regiões dos tigres siberianos, porém, se eles se encontrassem, provavelmente o urso fugiria. Se os dois se enfrentassem, a vitória dependeria da sorte.

CONSULTORIA:
MARIO EDUARDO VIARO (pesquisador da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP), HELENA B. OLIVEIRA (zoóloga do Serviço de Mamíferos do Jardim Zoológico de Brasília), SILVESTRE RAGUSA (professor do Instituto de Física de São Carlos – USP), EDUARDO COLOMBARI (fisiologista da Faculdade de Medicina do ABC e da Unifesp), PETER JACKSON (do Cat Specialist Group/IUCN) e DRA. VERA LEX ENGEL (professora da Faculdade de Ciências Agronômicas da Unesp).

VOCÊ SABIA QUE...

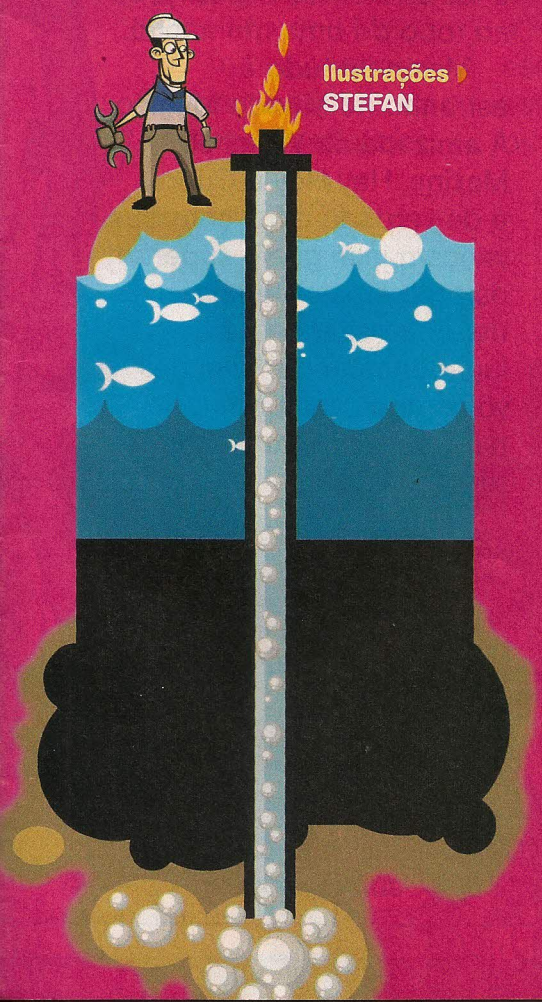


Talvez logo a gente possa sentir cheiros pela internet? Uma empresa de telefonia japonesa criou um aparelho que, conectado ao computador, recebe dados pela rede e as transforma em odores.

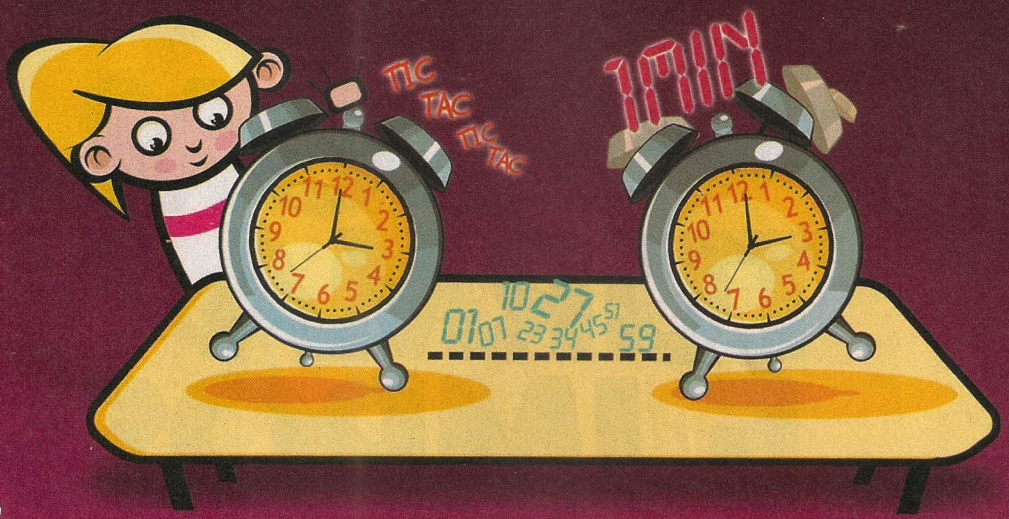
COMO É FEITO O GÁS NATURAL? QUAL É A SUA COMPOSIÇÃO?

Lucas Henrique Silva Cardoso
São Paulo – SP

O gás natural é um combustível que pode ser usado para cozinhar e aquecer ambientes e a água. Ele é encontrado nas profundezas do mar e do solo. Sua composição é uma mistura de vários gases. O principal se chama metano, que não tem cor, gosto ou cheiro, mas queima facilmente. Ao gás comercializado é acrescentada uma substância com cheiro para que se possam perceber vazamentos.



Ilustrações STEFAN



POR QUE 60 SEGUNDOS SÃO UM MINUTO?

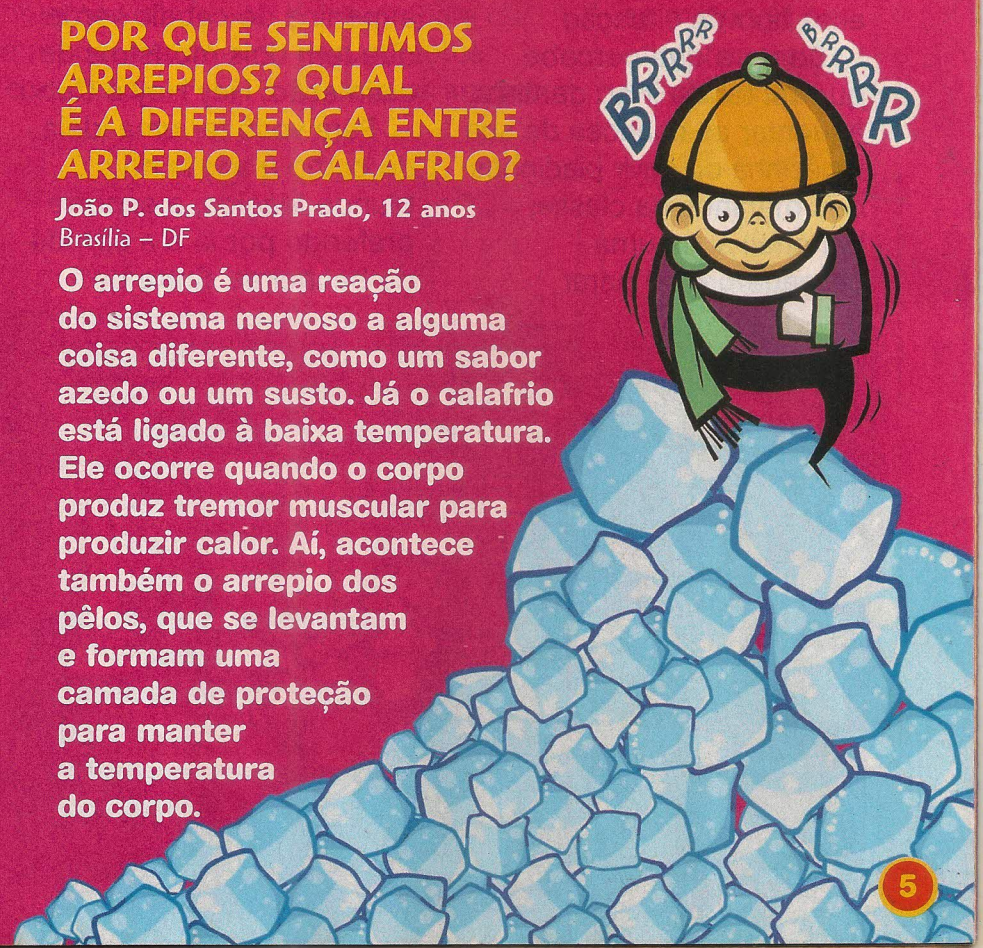
Isadora Rocha Massini
Rio de Janeiro – RJ

A divisão do minuto em 60 segundos é uma herança do uso de números múltiplos de 60 para fazer contagens. Esse costume nasceu na Babilônia, por volta do ano 3100 antes de Cristo. Os babilônios utilizavam essa base para dividir pesos e medidas, mas não se sabe por que é que ela foi escolhida. Muito tempo depois, a mesma base passou a ser usada para dividir as horas em minutos e depois o minuto em segundos.

POR QUE SENTIMOS ARREPIOS? QUAL É A DIFERENÇA ENTRE ARREPIO E CALAFRIO?

João P. dos Santos Prado, 12 anos
Brasília – DF

O arrepio é uma reação do sistema nervoso a alguma coisa diferente, como um sabor azedo ou um susto. Já o calafrio está ligado à baixa temperatura. Ele ocorre quando o corpo produz tremor muscular para produzir calor. Aí, acontece também o arrepio dos pêlos, que se levantam e formam uma camada de proteção para manter a temperatura do corpo.



NA TV

COM ESSA TURMA NADA É IMPOSSÍVEL

Conheça o Mundo Mágico, o desenho da TV que leva você para passear numa dimensão maluca.

Como você reage quando, bem na hora em que ia passar pela fase mais difícil de um jogo, alguém desliga seu computador? É de morrer de raiva, não é?

Mas no desenho **Mundo Mágico** o garoto Winchell Adams descobre um jeito diferente de enfrentar esse tipo de situação.

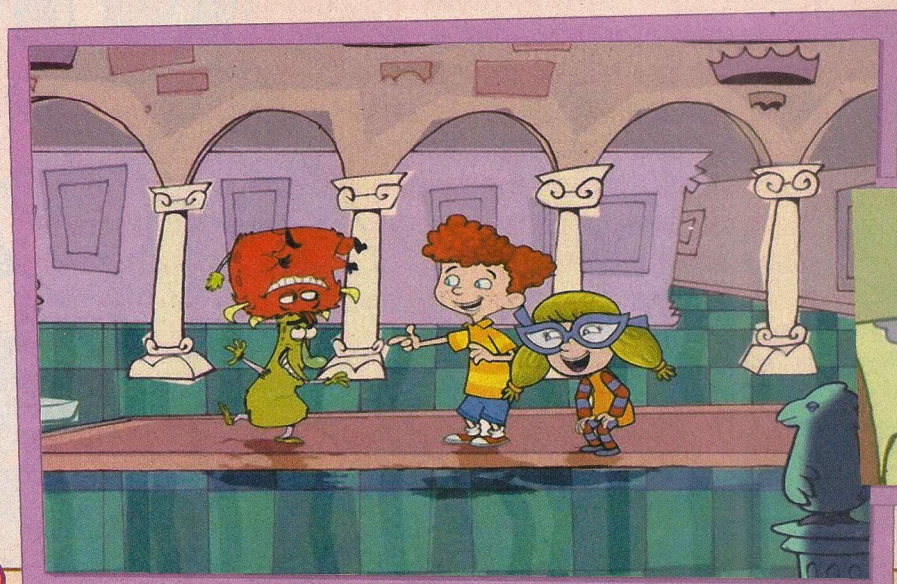
Sempre que percebe que vai ter de ir ao dentista, agüentar as chatices de sua irmãzinha ou ouvir piadinhas dos meninos da classe, Winchell acha uma passagem e vai parar em uma dimensão cheia de fantasia e aventura! É o seu mundo mágico.

Não há um mapa desse lugar, que só existe na imaginação do garoto, mas de tanto passear pelo Mundo Mágico, ele já fez amizade com uma habitante do lugar: Maxine, a menina de cabelo verde que tem dois monstros de estimação: Hey Hey e Cubo.

Para você ter uma idéia de como é a vida no Mundo Mágico, o esporte preferido por lá é a corrida de banheiras. Entre os habitantes há monstros, pingüins que dançam break e criaturas feitas de lixo.

Num lugar assim, os dias de Winchell não poderiam ser comuns. Ele vira herói, depois arqueólogo, visita planetas cheios de canibais e faz arriscadas expedições ao topo de uma montanha.

Mas nem tudo é estranho no Mundo Mágico. A amizade de Winchell, Maxine, Hey Hey e Cubo é de verdade e faz com que vençam inimigos e superem os problemas. Depois de uma visita a esse lugar encantado, Winchell volta para casa pronto para encarar a realidade e resolver qualquer encrenca.



DIVULGAÇÃO

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

CONHEÇA A TURMA

O desenho **Mundo Mágico** é exibido no canal Nickelodeon de segunda a sexta, às 10h30.

WINCHELL ADAMS
Ele é um menino comum, mas, quando uma coisa chata surge em seu caminho, vai para o Mundo Mágico e vive aventuras estranhas ao lado de amigos fantásticos.

MAXINE
É a melhor amiga de Winchell e vive no Mundo Mágico. Ela é bem legal e ajuda o garoto sempre que ele está preocupado ou com medo.

HEY HEY
Um monstro babão e meio nojento, que é um medroso, mas capaz de tudo para dar uma força a seus amigos.

CUBO
Atrapalhado e comilão, ele vive se metendo em encrencas e é bem divertido.

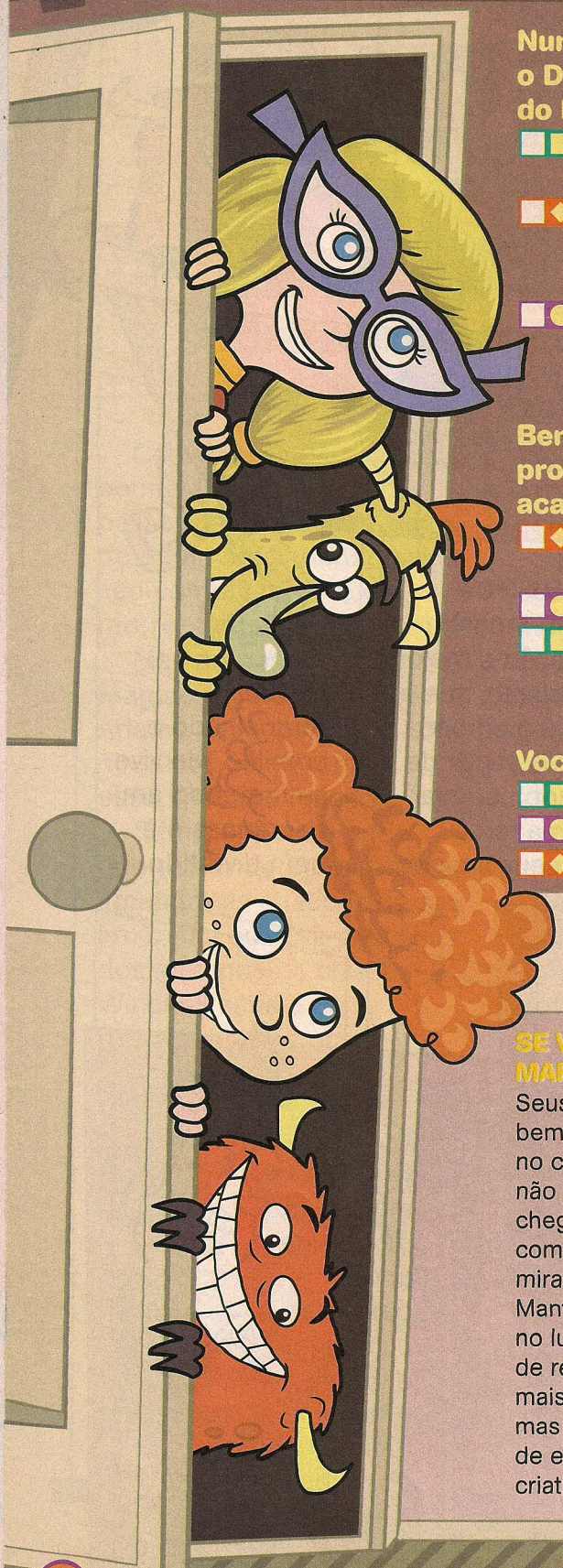
SENHOR E SENHORA ADAMS
Os pais de Winchell são engraçados. A mãe tem orgulho do filho, mas acha que ele sonha demais. O pai é criação e desligado.

CLIO
A irmã mais nova de Winchell é uma fofinha, mas às vezes atrapalha os planos do irmão quase sem querer. É claro que, quando os pais estão por perto, ela vira um anjo!

DUANE
O irmão mais velho de Maxine adora perturbar os amigos da irmã e tenta se aproveitar da ingenuidade dos monstrinhos Hey Hey e Cubo.

TESTE

Em que mundo você vive?



Numa aula sobre o Descobrimento do Brasil, você:
- Se imagina como capitão de um navio.
- Faz anotações, pois o assunto vai cair na prova.
- Pensa em como era a vida naquela época.

Bem no meio de seu programa favorito na TV, acaba a luz. Então, você:
- Aproveita para fazer a lição de casa.
- Vai ler um livro.
- Fica imaginando como a história continuaria.

Você sonha em ser:
- Astronauta.
- Esportista.
- Médico.

Uma viagem legal seria para:
- A praia.
- Um país diferente.
- Marte.

O presente de aniversário ideal para você é:
- Um telescópio.
- Um game novo.
- Uma bola.

Que tipo de filme você mais curte?
- Ficção científica.
- Aventura.
- Histórias de super-heróis.

Que fantasia de Carnaval mais combina com você?
- Uma roupa de pirata.
- Alienígena.
- Uma roupa de bicho engraçada e bem colorida.

RESULTADO

SE VOCÊ MARCOU MAIS ●

Seus pés estão bem grudados no chão e você não é muito chegado em sonhar com aventuras mirabolantes. Mantenha a cabeça no lugar na hora de resolver situações mais difíceis, mas não deixe de exercitar sua criatividade, tá?

SE VOCÊ MARCOU MAIS ■

Diante de uma complicação, você logo se imagina em um lugar engraçado e se esquece dos problemas. É legal usar a imaginação, mas os problemas não somem e às vezes a gente tem de encará-los de frente para resolvê-los de uma vez por todas.

SE VOCÊ MARCOU MAIS ◆

Você sabe dividir bem seu tempo entre a realidade e seu Mundo Mágico. Gosta de se imaginar em aventuras fantásticas e malucas, mas, quando tem de resolver um problema, volta rapidinho para a realidade e encara a missão.

Complete a sua coleção de Robits pela internet.

Imagens ilustrativas.

Stone.

Se você perdeu algum dos 20 Robits lançados, esta é a oportunidade de completar a sua coleção. É muito fácil: basta acessar o site www.lojaabril.com.br e comprar as edições da revista RECREIO que vêm com os robôs que faltam.

Aproveite e garanta a sua coleção de Robits.

20 Robits diferentes para colecionar e brincar.

Monte incríveis Mega-Robits encaixando todos os seus robôs.

Patrocínio: MINI SCHIN

Robits
O futuro chegou!

RECREIO
Toda quinta nas bancas

EDITORA Abril

Nem tudo é imaginação

Conheça lugares que aparecem em contos de fadas e histórias famosas e existem de verdade.

A magia da floresta

[1]

As florestas aparecem em vários contos de fadas porque muitas dessas histórias eram contadas por camponeses que viviam perto da **Floresta Negra**, no sul da Alemanha. As árvores imensas e escuras faziam as pessoas imaginarem que bruxas, duendes e monstros habitavam a mata. Assim surgiram as aventuras de Chapeuzinho Vermelho, Branca de Neve, João e Maria e outras. Elas foram passando de boca em boca até que os irmãos Grimm reuniram tudo em livro. Hoje a Floresta Negra é menor, pois as cidades cresceram, mas ainda guarda seus mistérios.

Direto da Romênia

Para criar o vampiro mais famoso do mundo, o escritor irlandês Bram Stoker se inspirou num príncipe chamado Vlad Tepes, que não mordia as pessoas, mas era um sujeito estranho e malvado. Ele vivia em um castelo na cidade de Bran, na região da **Transilvânia**, onde hoje é a Romênia, e acabou ganhando o apelido de Drácula, que quer dizer filho do demônio. O escritor resolveu batizar o vampiro de seu livro com esse nome. Milhares de turistas visitam o castelo de Bran, mas ninguém viu o Drácula por lá.

[2]

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

[1] GETTY IMAGES; [2] STOCK PHOTOS

Monstro à solta

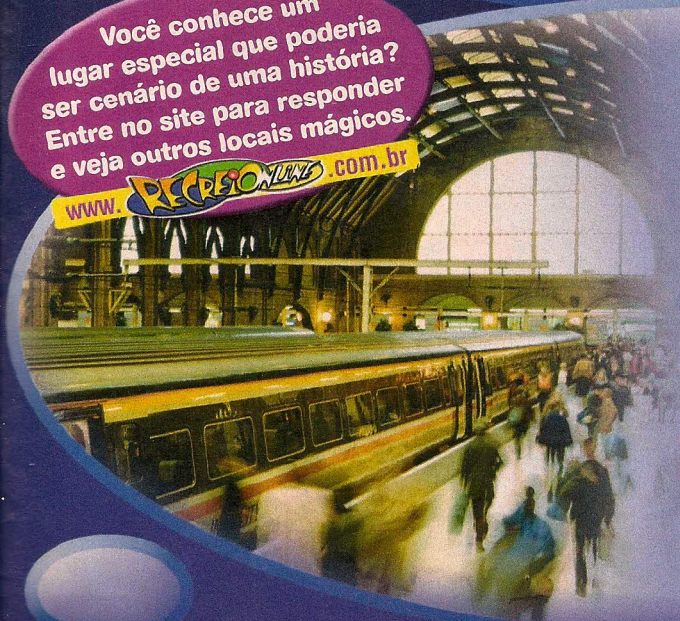
A escritora inglesa Mary Shelley escreveu a história do doutor Frankenstein, um cientista que dá vida a um monstro em seu laboratório, que fica na cidade de Ingolstadt, na Alemanha. A criatura foge e vai para a Suíça e ataca várias pessoas na região do **lago de Genebra**. Os lugares mencionados no livro existem mesmo. Aliás, a autora teve a idéia de escrever uma história de monstro quando estava passando férias à beira desse lago. Ela inventou a história para entreter seus amigos em uma noite de tempestade e depois o livro virou um sucesso.

Mistério de Avalon

A história de Arthur e seus cavaleiros foi contada em livros e filmes. Dizem que o rei Arthur era um guerreiro corajoso e, quando se feria, ia se curar magicamente na ilha de Avalon, onde morava sua irmã Morgana. Foi ali também que ele recebeu a famosa espada Excalibur. Ninguém tem certeza se o rei existiu, mas milhares de pessoas visitam ruínas do **Castelo de Tintagel**, na Inglaterra, que pode ser o local onde Arthur nasceu. E alguns acham que a cidade de Glastonbury tenha sido a Avalon do passado.

Você conhece um lugar especial que poderia ser cenário de uma história? Entre no site para responder e veja outros locais mágicos.

www.RECREIOONLINE.com.br



Inspiração no trem

Quando Harry Potter vai para Hogwarts, pega um trem na plataforma 9 1/2 da **King's Cross Station**. A plataforma é invenção, mas a estação existe mesmo e é uma das mais importantes de Londres. Em 1990, a escritora pegou um trem na King's Cross. O trem quebrou e ficou horas parado. Foi aí que ela teve a idéia de escrever a história do menino bruxo.

FAZENDO ARTE

Ilustrações ▸ BIRY
Criação ▸ MARCOS FABIANO LOPES

ENTRE NA

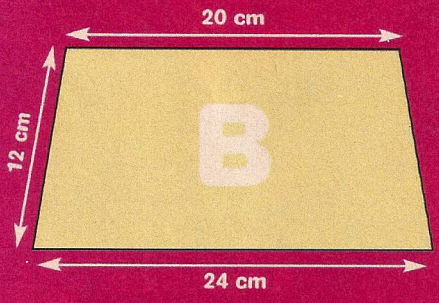
Faça um boi para brincar e saiba mais sobre a tradição da

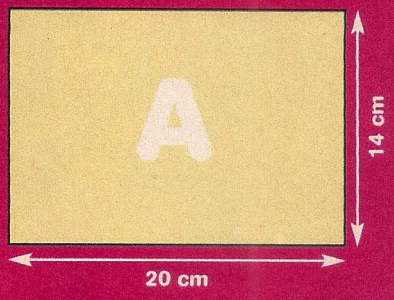
Você vai precisar de:

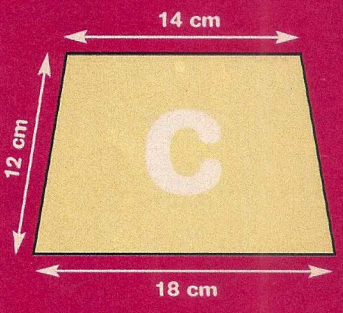
- papelão
- fita adesiva
- 3 canudinhos
- caixa de sabonete
- 2 bolas de isopor (1 grande e 1 pequena)
- anel de garrafa de refrigerante
- jornal
- tintas
- papéis coloridos
- barbante

CORPO

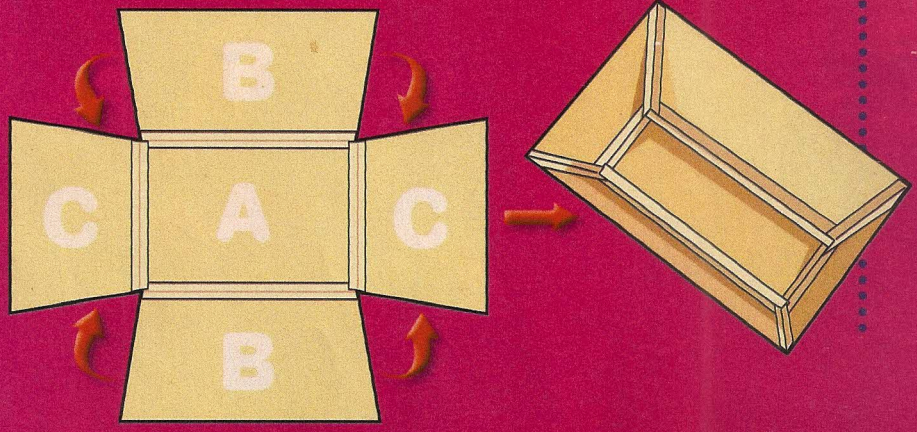
Copie os moldes no papelão, recorte uma peça A, duas B e duas C, seguindo as medidas.





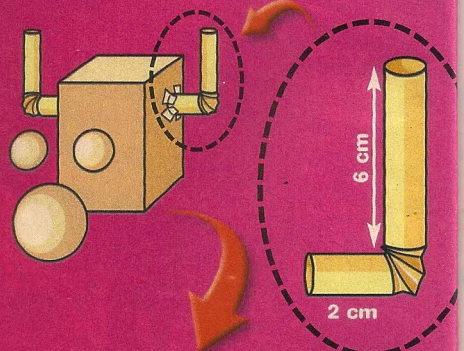


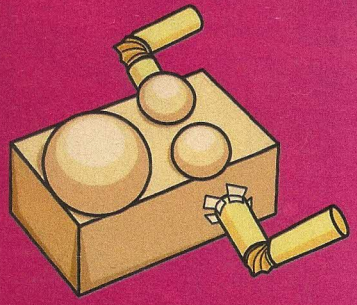
Junte as peças com fita adesiva, dobre e feche com fita. Se preferir, use uma caixa pronta.



CABEÇA

Corte dois canudos e prenda a parte menor de cada um na caixa de sabonete, dobrando em L. Peça a um adulto que corte ao meio as bolinhas de isopor e cole-as na frente da caixa, formando os olhos e as narinas.



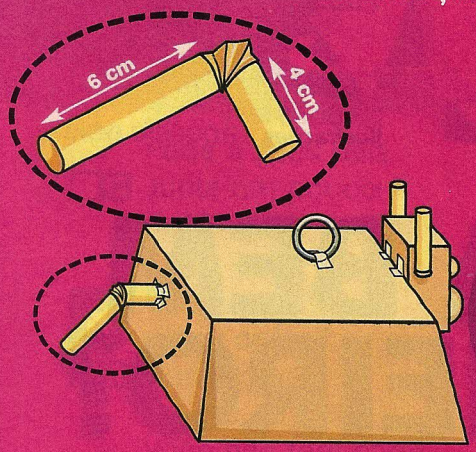


DANÇA

festa do bumba-meu-boi.

MONTAGEM

Com fita adesiva, prenda a cabeça do boi na caixa. Corte um canudo e prenda a parte menor atrás. Cole o anel em cima da caixa, a 8 centímetros da cabeça.



Passe pedaços de jornal numa mistura de cola e água e cubra o boi. Deixe secar e faça uma pintura colorida. Corte tiras de papel do mesmo tamanho e cole por dentro da caixa. Amarre o barbante para fazer seu boi dançar.

QUE BOI É ESSE?

Na festa do bumba-meu-boi, se encena uma história folclórica. Tudo começa quando Caterina, esposa do escravo Pai Francisco, tem o desejo de comer carne de boi. Para satisfazer a mulher grávida, ele rouba um boi da fazenda onde trabalha. Depois que mata o bicho, o escravo é descoberto. Aquele era o boi preferido do fazendeiro, que chama um feiticeiro para trazê-lo de volta. Enquanto ele faz sua magia, os moradores dançam e o boi ressuscita.

Nas festas, uma pessoa conduz um boi com armação de ferro ou madeira, coberta por tecidos bordados. O pessoal da festa dança, canta e se diverte a noite toda.

A festa do bumba-meu-boi acontece em vários estados do Brasil em diferentes épocas. Segundo os estudiosos, ela surgiu de uma mistura de tradições africanas, indígenas e européias e existe no Brasil desde o século 18.

FOTO: LEO FELTRAN; ESQUEMAS: NORIATSU YOSHIKAWA

teste

Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

VOCÊ CUIDA BEM DO SEU DINHEIRO?

Você é econômico ou gastão? Responda às perguntas e descubra como administra a sua mesada.

1 Se leva dinheiro para o lanche na escola, você:

- A Escolhe algo gostoso e guarda o troco.
- B Gasta tudo.
- C Leva um lanche de casa e guarda a grana.

2 Quando vai ao shopping, você gosta de:

- A Conferir as promoções.
- B Se divertir com os amigos.
- C Comprar coisas.

3 O que você faz quando recebe algum dinheiro?

- A Vai a lanchonetes, cinemas e parques.
- B Guarda em casa ou na poupança.
- C Compra alguma coisa legal e guarda uma outra parte.

4 Nos finais de semana, você prefere:

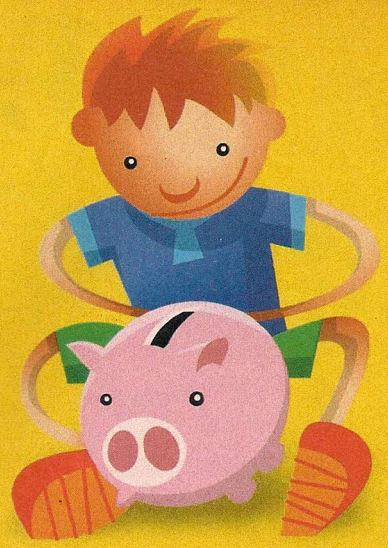
- A Fazer passeios sem gastar muito.
- B Fazer compras.
- C Viajar.

5 Onde você guarda suas notas?

- A Na carteira.
- B Na mochila.
- C Escondidas em seu quarto.

6 Se ganha um dinheiro extra de seus pais, você:

- A Guarda, pois é bom ter uma reserva.
- B Gasta na hora, afinal é bom aproveitar a sorte.
- C Junta com a mesada para comprar algo bem legal.



7 **Quando quer um brinquedo mais caro, você:**

- A Pede de presente de aniversário.
- B Pede a seus pais.
- C Junta um pouco de dinheiro por mês.

8 **Onde está o seu cofre?**

- A Numa gaveta do seu armário.
- B Você não tem cofre.
- C Em algum lugar do quarto.

9 **Você já fez alguma tarefa para ganhar um dinheiro extra?**

- A Não, porque não se preocupa com isso.
- B Sim, pois é um jeito legal de juntar uma grana a mais.
- C Não, porque sempre economiza sua mesada.

10 **Qual destes personagens mais se parece com você?**

- A Mickey.
- B Gastão.
- C Tio Patinhas.

11 **Se a turma o convida para ir a uma nova lanchonete, você:**

- A Aceita na hora!
- B Só vai se não for muito caro.
- C Confere se tem dinheiro para ir.

12 **Você fica mais contente quando:**

- A Consegue guardar uma grana.
- B Compra um jogo que estava querendo.
- C Faz compras e volta para casa cheio de novidades.

SOME SEUS PONTOS

1	A 1	B 0	C 2
2	A 2	B 1	C 0
3	A 0	B 2	C 1
4	A 2	B 0	C 1
5	A 0	B 1	C 2
6	A 2	B 0	C 1
7	A 1	B 0	C 2
8	A 2	B 0	C 1
9	A 0	B 2	C 1
10	A 1	B 0	C 2
11	A 0	B 2	C 1
12	A 2	B 1	C 0

RESULTADO

DE 0 A 8 PONTOS

Você não se preocupa muito em guardar seu dinheiro e gosta de fazer compras. Não há nada de errado nisso, mas é preciso tomar cuidado com os exageros para não ficar sem grana a toda hora. Procure pensar um pouco mais antes de comprar tudo o que vê. Assim você vai conseguir juntar grana para comprar o que gosta.

DE 9 A 16 PONTOS

Geralmente você não desperdiça seu dinheiro com brinquedos repetidos ou roupas que não vai usar. Procura ter sempre uma graninha para coisas especiais, mas sem deixar de se divertir quando recebe a mesada. Continue pensando antes de gastar, afinal, é importante ter uma reserva para poder fazer um passeio mais caro ou comprar um jogo, por exemplo.

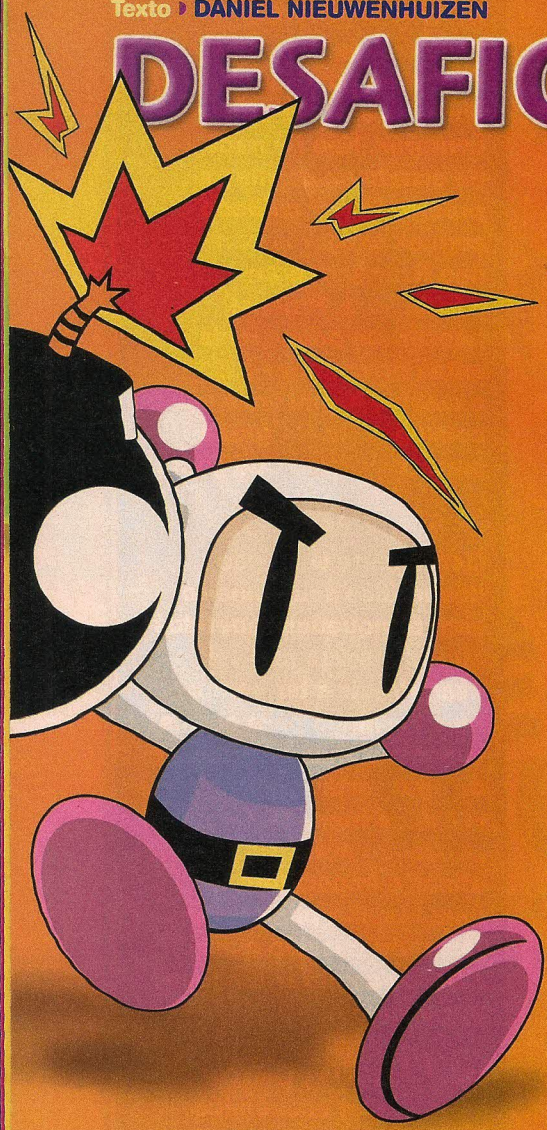
DE 17 A 24 PONTOS

Você é bem econômico e costuma pensar muito antes de gastar seu dinheiro. Às vezes, é até meio pão-duro. É legal saber economizar e conhecer o preço dos produtos, especialmente quando queremos fazer uma compra especial. Não se esqueça de que sempre há um jeito de se divertir sem gastar demais. E não adianta guardar todo o dinheiro se você não puder fazer coisas legais, não é mesmo?

Texto ▸ DANIEL NIEUWENHUIZEN

Use a cabeça para vencer os inimigos no jogo Bomberman DS.

DESAFIO INTELIGENTE



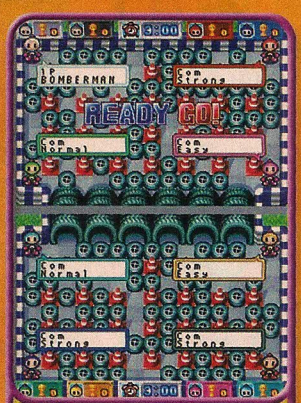
Bomberman precisa de sua ajuda em um game cheio de estágios perigosos no Nintendo DS. No comando do herói, você tem de abrir caminho para chegar até os inimigos, bloquear a passagem e atirar suas bombas para destruí-los. Quando conseguir limpar uma área, é só detonar mais caminhos, encontrar a saída e passar para a próxima fase.

Fique de olho e ache itens espalhados que servem para dar mais poderes ao Bomberman e garantir escudos. Quando são achados, os itens ficam acessíveis na tela de baixo: toque neles para ativá-los. Muitas vezes, a dica é economizar poderes para não ficar muito fraco.

Depois de treinar no modo single-player, encare o modo multiplayer. Até oito jogadores podem jogar ao mesmo tempo, com oito consoles e só um cartucho. Experimente todas as opções e divirta-se configurando as forças e itens que vão aparecer.

Há várias arenas e algumas ocupam até duas telas, criando um cenário maior, que exige mais estratégia. Aí, é possível usar uma bomba em cima e deixar que o seu efeito atinja a parte de baixo de surpresa. Mas tome cuidado, pois alguns adversários são perigosos e não entregam o jogo facilmente.

Ative os itens apertando os botões na tela de baixo.



No modo multiplayer, você define o nível de dificuldade.

Usando bombas em seqüência, você abre mais caminhos.

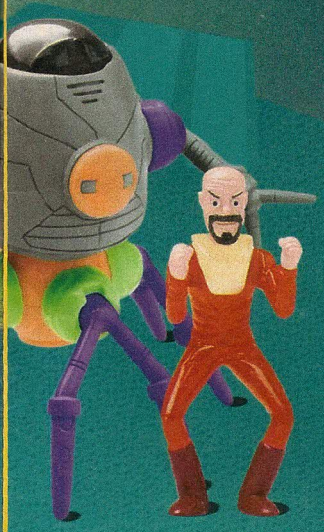
Configure as opções ao escolher a fase das batalhas.

DIVULGAÇÃO

Esqueça tudo
o que você sabe
sobre robôs.

MAX
Robots
Entre e controle o seu.
Patrocínio:
MINI
SCHIN

Chegaram os MAXROBITS, a nova geração de robôs.

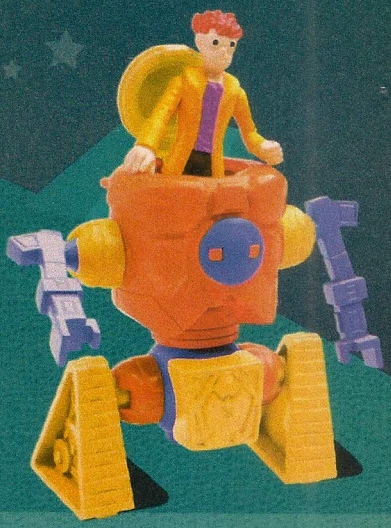


Depois do sucesso dos ROBITS, a RECREIO traz uma nova coleção ainda mais irada. São 8 robôs e 8 personagens que vão levar você até as maiores aventuras do ano de 2060.

MAX
Robots
Entre e controle o seu.
Patrocinio:
MINI
SCHIN

EDITORA Abril

Personagens e robôs-armaduras juntos são invencíveis. Colecione.



Toda semana, na RECREIO, você vai receber um robô ou um personagem e um minigibi com as aventuras dos MAXROBITS. Na próxima edição você ganha:

- Robô-armadura.
- Minigibi com a aventura MAXROBITS.
- O primeiro volume do Manual RECREIO da Língua Portuguesa com dicas para você se dar bem na escola.

Toda quinta-feira nas bancas.

RECREIO

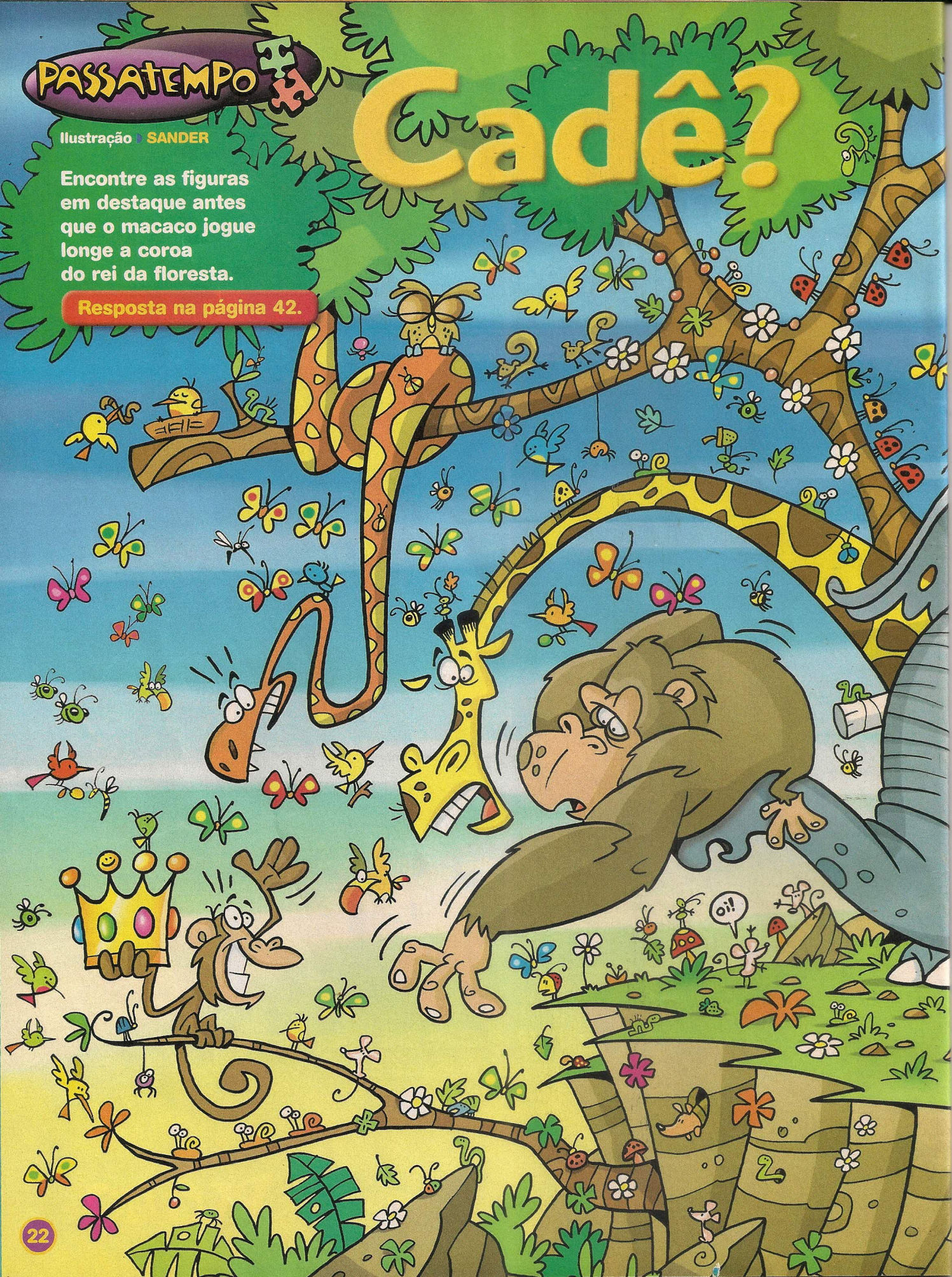
PASSATEMPO

Cadê?

Ilustração ▸ SANDER

Encontre as figuras em destaque antes que o macaco jogue longe a coroa do rei da floresta.

Resposta na página 42.



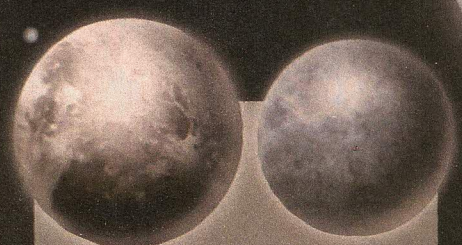
Texto › CLÁUDIO FRAGATA
Design › ROGÉRIO MAROJA

Conheça alguns dos satélites mais importantes do Sistema Solar.

NO MUNDO DAS LUAS

A Lua é o único satélite natural da Terra, mas existem outros pelo Universo. Só no Sistema Solar há mais de cem luas e os únicos planetas que não têm as suas são Mercúrio e Vênus.

Muitas luas só foram descobertas quando surgiram telescópios mais potentes e os cientistas acreditam que podem encontrar outras. Estudando esses corpos celestes, eles esperam entender como se formaram o Sistema Solar e o planeta Terra.

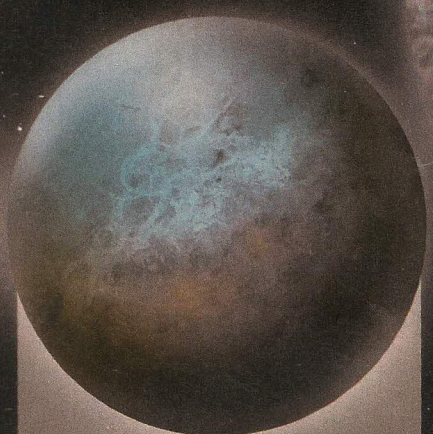


OBERÃO E TITÂNIA

Essas são as maiores luas de Urano, que tem 27 satélites. Elas foram descobertas pela nave Voyager 2, enviada em 1986 para explorar o planeta Urano. As duas luas são bem menores do que a nossa e têm uma superfície cinzenta repleta de crateras, o que indica terrenos de formação antiga.

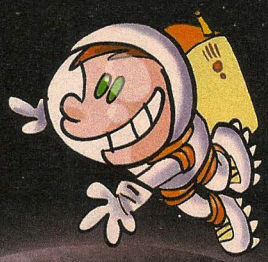
LUA

Não se sabe bem como surgiu a nossa Lua, mas ela pode ter se formado a partir de fragmentos de um corpo celeste que bateu na Terra. Em 1969, Neil Armstrong e Edwin Aldrin pisaram no solo lunar pela primeira vez. Depois mais de 70 naves foram para lá. Examinando rochas lunares, pesquisadores concluíram que a Lua tem cerca de 4,5 bilhões de anos.



TRITÃO

Netuno é o deus dos mares na mitologia romana e a maior de suas luas foi chamada de Tritão, um dos filhos de Netuno. A superfície de Tritão é uma das mais frias de todo o Sistema Solar e a temperatura chega a 235 graus Celsius negativos. Cientistas já acharam oito luas ao redor do planeta e acham que existem ainda mais para serem descobertas.



O que é satélite?

As luas são astros pequenos e sem luz própria que giram ao redor dos planetas. Isso acontece por causa da força da gravidade, ou seja, os corpos maiores atraem os menores. Elas são chamadas de satélites naturais. Existem também satélites construídos pelo homem que giram ao redor da Terra mandando imagens e informações e transmitindo sinais de telefone, televisão e rádio.

CONSULTORIA: ENOS PICAZZIO (Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP) e Inpe (Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais).

GANIMEDES

O planeta Júpiter tem pelo menos 63 luas. A maior é Ganimedes, que também é a maior de todo o Sistema Solar. Sua crosta é feita de rocha e gelo e tem crateras, vales e montanhas. Estudiosos acham que pode existir oxigênio em sua atmosfera. Essa lua tem um diâmetro de 5.262 quilômetros, quase o dobro do diâmetro da nossa lua.

Este é o tamanho de Fobos comparado com as outras luas desta página.

FOBOS

É a maior das duas luas de Marte e possui uma misteriosa cratera. Ela tem um formato estranho, como se fosse uma batata espacial. Os cientistas acham que vai bater em Marte porque está se aproximando do planeta. A outra lua de Marte é Deimos, com formato irregular e ainda menor.

TITÃ

Saturno tem 47 luas e Titã é a maior, com 5.150 quilômetros de diâmetro. É cercada de uma atmosfera densa formada principalmente de nitrogênio. Seu céu é alaranjado porque a luz do Sol em contato com alguns gases produz uma luz cor de tangerina. O solo rochoso de Titã tem muito gelo.

FOTOS: NASA; ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

CIÊNCIA

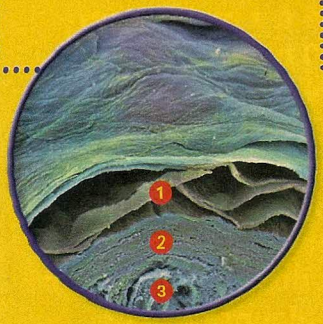
Saiba como a gente se recupera depois de um tombo.

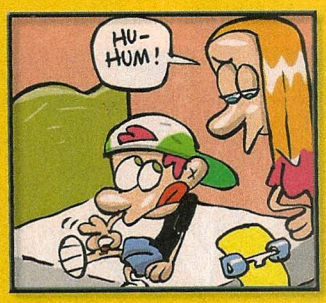
Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

CONSULTORIA: VIDAL HADDAD JUNIOR (professor do Departamento de Dermatologia e Radioterapia da Faculdade de Medicina de Botucatu/Unesp).

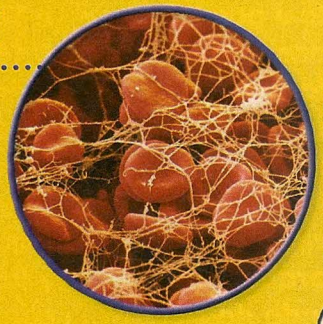
Cadê meu machucado?

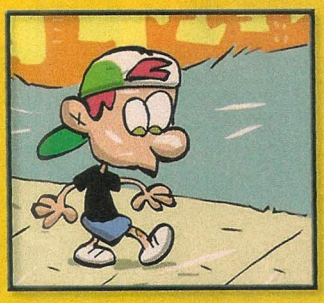
A pele é um órgão que cobre o corpo e o protege contra infecções. Ela é **formada por três camadas**: ❶ epiderme (mais externa), ❷ derme (onde ficam os vasos sangüíneos) e ❸ camada subcutânea (onde está a gordura). Quando a gente se machuca de leve, só a epiderme é afetada. Mas se o corte é mais fundo e chega à derme, os vasos sangüíneos se rompem e sai sangue do machucado.



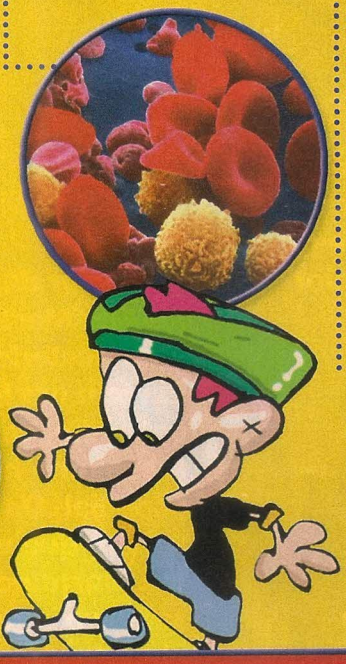


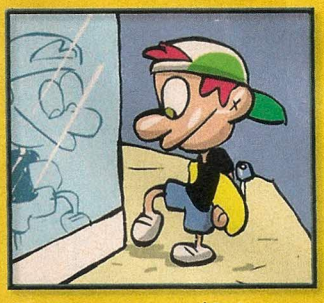
Assim que o organismo percebe o corte, células do sangue chamadas plaquetas se concentram ali. A passagem do sangue é bloqueada e o machucado pára de sangrar. As plaquetas produzem uma proteína chamada **fibrina**, que forma a casquinha que cobre o machucado. Quando entra em contato com o ar, essa casca resseca e vira uma crosta.





Logo em seguida, aparecem os **glóbulos brancos**, que limpam o lugar. Eles varrem ou engolem as bactérias e células mortas que ficaram por ali e também alguns sinais de sujeira que possam ter entrado na ferida.





Aos poucos células especiais chamadas **fibroblastos** começam a se espalhar pela região. Elas servem para dar sustentação à pele e aí a gente já pode fazer mais movimentos. Se o arranhão ou corte foi superficial, a pele fica reformada em uns 15 dias. Se foi mais fundo, pode demorar mais e deixar uma cicatriz, que marca o local onde as células trabalharam.

FOTOS: SPL

FIQUE MUITO LIGADO!

- **Se você se machucar, limpe logo o lugar com água e sabão. Se o corte for fundo, chame um adulto.**
- **Quem se alimenta mal fica com o machucado por mais tempo porque a casquinha que ajuda a recuperar a pele é feita de proteína. Quem não come direito fica sem essa substância no organismo.**
- **Quanto mais jovem a gente é, mais fácil e rápido é se recuperar de um machucado. A capacidade de renovação da pele nessa época da vida é muito maior.**

CONSULTORIA:
ELIE FISS (*professor de pneumologia da Faculdade de Medicina do ABC*).

Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

Entenda os problemas que o cigarro pode causar e veja como ajudar a diminuir esse mal.

FUJA DA FUMAÇA

Às vezes, você está na lanchonete ou num shopping center e, de repente, percebe um cheiro meio estranho. Uma fumaça vai se espalhando e aí você pode sentir ardência nos olhos, no nariz e na garganta. Com certeza há alguém fumando por ali.

Nesse caso, o melhor é pedir gentilmente à pessoa que não fume num local fechado ou, se for o caso, você pode sair com sua turma e procurar uma área para não-fumantes para respirar melhor.

Mesmo sem perceber, ao ficar perto de um fumante, acabamos inalando a fumaça que a pessoa sopra e também aquela que sai do cigarro, charuto ou cachimbo. Quem respira essa fumaça é chamado de fumante passivo, porque acaba fumando sem querer.

A fumaça do cigarro é formada por uma mistura de mais de 4.700 substâncias tóxicas e quem convive todos os dias com fumantes e aspira essa fumaça toda pode ter infecções no ouvido, dores de cabeça, alergias ou até algumas doenças respiratórias graves como pneumonia, bronquite ou asma.

Isso acontece porque a fumaça e as substâncias tóxicas liberadas por cigarros em lugares fechados vão se acumulando no ambiente. Segundo os especialistas, no final de um dia inteiro, os não-fumantes que ficaram nesse local podem ter respirado quase o mesmo tanto de fumaça que teriam absorvido se tivessem fumado cerca de dez cigarros num dia.

PROTEJA-SE

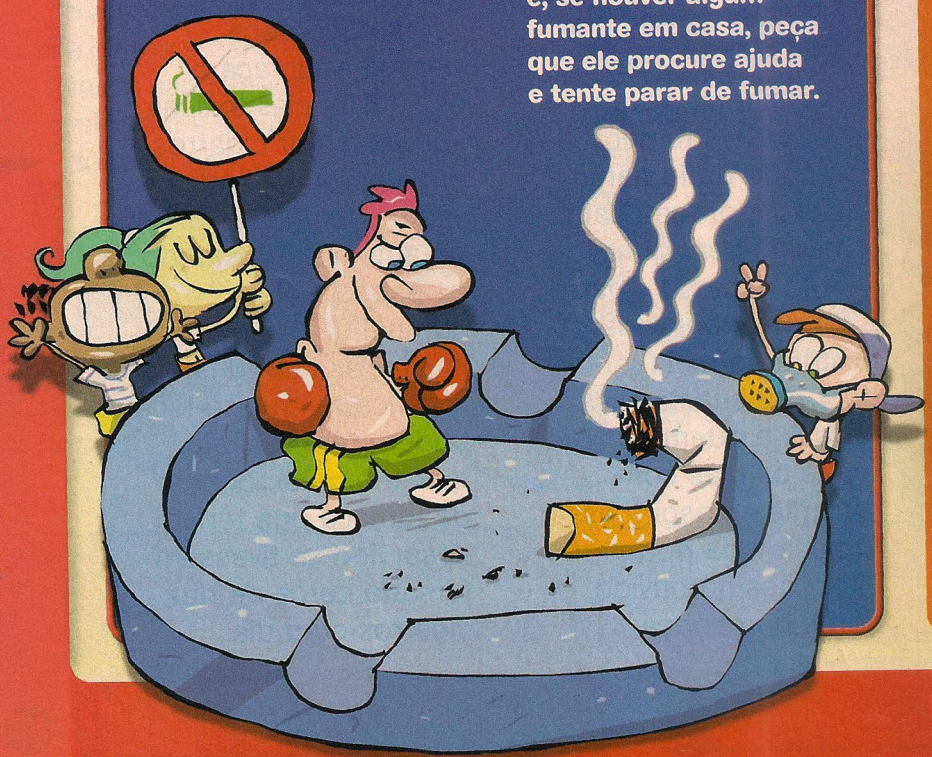
É legal avisar as pessoas em casa, na escola e em outros locais para que evitem fumar em ambientes fechados, pois, além de prejudicar a própria saúde, estarão atingindo outras pessoas. Vale lembrar também que as crianças são mais sensíveis e respiram mais rápido do que os adultos. Assim, a quantidade de ar que chega aos seus pulmões é maior. Por isso, respirar ar poluído de fumaça de cigarro é ainda mais perigoso para quem é menor e até para os animais.

E para garantir os direitos de quem não fuma há uma lei federal que proíbe o fumo em recintos coletivos, desde elevadores a transportes públicos como metrô e ônibus.

ENTRE EM AÇÃO

Vinte e nove de agosto é o Dia Nacional de Combate ao Fumo. Que tal reunir a turma da escola, do prédio ou da rua e bolar atividades para alertar sobre os perigos do cigarro? Veja algumas dicas:

- **Faça pesquisas sobre o assunto em livros, revistas e na internet.**
- **Fale com seus professores e faça uma exposição de cartazes e desenhos na escola e convide os pais para um papo sobre o assunto. Vale a pena também convidar um médico e um dentista para fazer uma palestra.**
- **Converse com sua família sobre o assunto e, se houver algum fumante em casa, peça que ele procure ajuda e tente parar de fumar.**



Você sabia que...

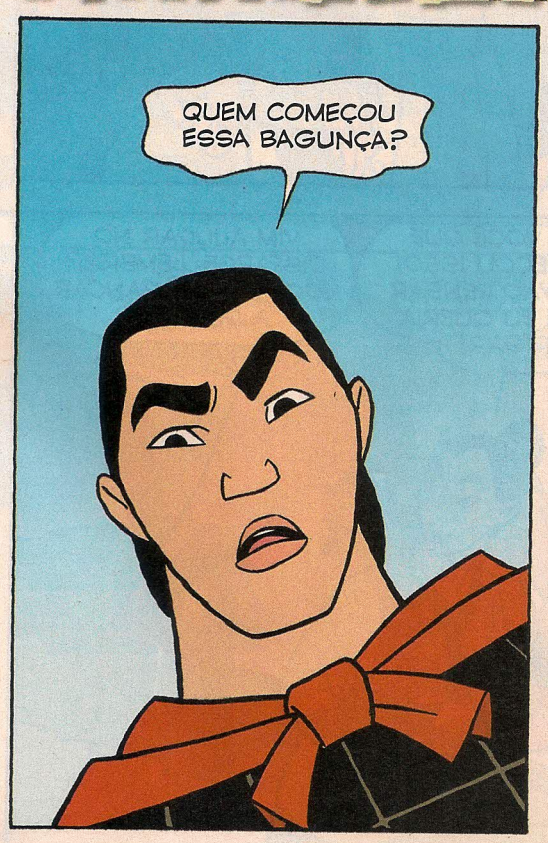
- **Muitas florestas são derrubadas para que a lenha seja usada nos fornos que secam folhas do fumo para fazer cigarros?**
- **Há mais de 1 bilhão de fumantes no mundo todo? No Brasil, são cerca de 50 milhões.**
- **O tabaco pode provocar mais de 50 doenças, principalmente no sistema respiratório e no coração?**
- **Os filtros de cigarro atirados em lagos, rios e florestas demoram pelo menos cem anos para se desfazer e podem provocar incêndios?**
- **Quando a fumaça do cigarro é inalada, vai para os pulmões e em poucos minutos o sangue que passa por esse órgão leva as substâncias tóxicas para o corpo inteiro?**
- **A nicotina que existe no cigarro causa alterações no sistema nervoso e vicia?**

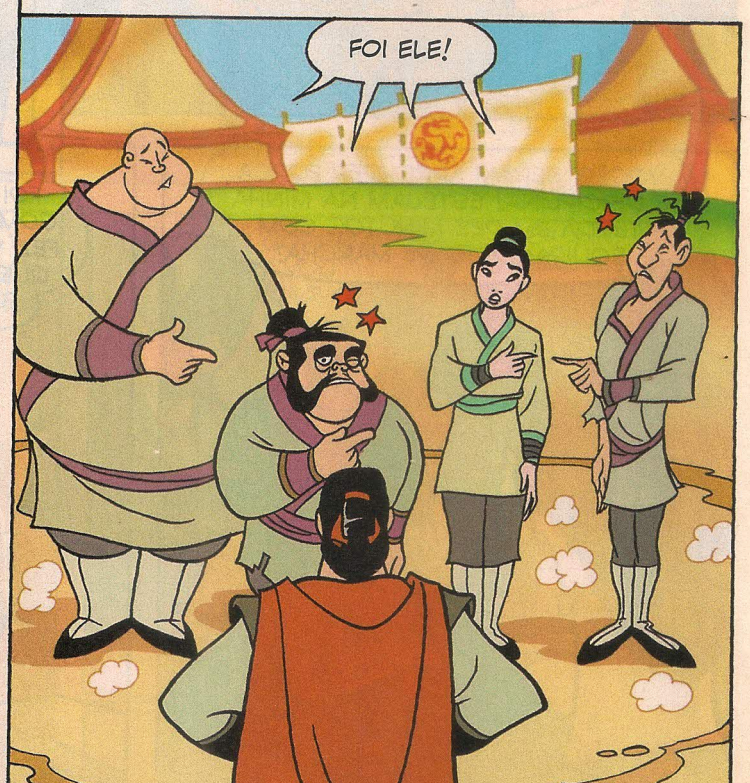
Disney MULAN

HÁ UMA GRANDE BRIGA NO CAMPO DE TREINAMENTO CHINÊS ONDE MULAN ESTÁ DISFARÇADA DE SOLDADO...

OS QUATRO MONTANHESES

SEEENTIDO!





QUEM COMEÇOU ESSA BAGUNÇA?

FOI ELE!

© Disney

SEMPRE QUE HÁ CONFUSÃO, VOCÊS QUATRO ESTÃO NO MEIO!

O QUE TEM A DIZER EM SUA DEFESA, PING?
BEM, SENHOR... ISSO É COISA DE SOLDADO...

ISTO É... NÃO VIEMOS AQUI PRA APRENDER A LUTAR?
SIM, MAS NÃO ENTRE VOCÊS!

VOCÊS VIERAM APRENDER FORÇA E DISCIPLINA! ESTEJAM NA MINHA TENDA EM DEZ MINUTOS COM EQUIPAMENTO DE MARCHA!

FOI VOCÊ QUE COMEÇOU ISSO! FEZ YAO PENSAR QUE EU QUERIA BRIGAR!
VIM AJUDAR NO DISFARCE, LEMBRA? VOCÊ TEM DE BANCAR A DURONA!

ACHO QUE NÃO VOU CONSEGUIR!
CONSEGUE, SIM! COM OS MEUS CONSELHOS E LEVE O GRILO PRA DAR SORTE!

CINCO MINUTOS DEPOIS...
VOCÊS TERÃO DE SUBIR AO TOPO DA MONTANHA!

CADA UM CARREGARÁ UM ROJÃO! AO CHEGAR AO TOPO, DISPAREM! ASSIM VOU SABER QUE CONSEGUIRAM!

TENTEM ACOMPANHAR MEU RITMO, SE PUDEREM!
VAI SER MOLEZA!

COMO CORREM! NÃO VOU ALCANÇAR OS TRÊS NUNCA!
CALMA! LEMBRE-SE DA HISTÓRIA DA TARTARUGA... DEVAGAR SE VAI AO LONGE!

TIVE UMA IDÉIA! VOU DEIXAR ESTAS COISAS AQUI E USAR MINHA MOCHILA SÓ PRA CARREGAR O ROJÃO!

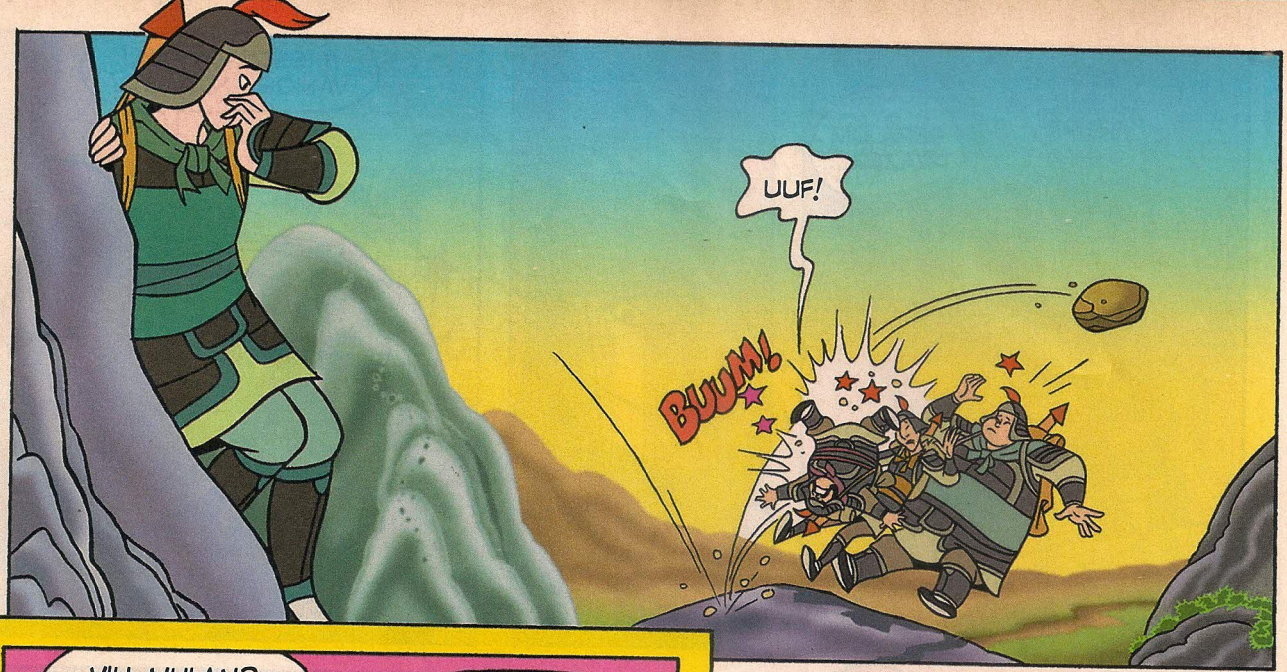
CRI-CRI, CRI-CRI!
O GRILO DISSE QUE AS CORDAS SÃO ÚTEIS PRA ESCALAR MONTANHAS!

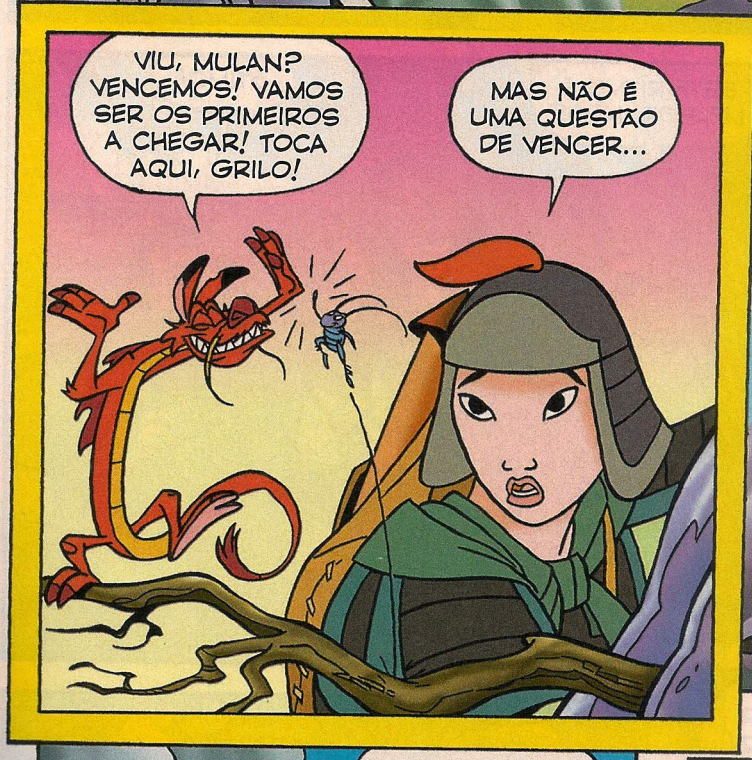
PUF, PUF, PUF! COF!
EU ADORARIA PARAR PRA CONVERSAR, MAS TENHO QUE SUBIR UMA MONTANHA, SABE?

OI, LING! ESCALAR MONTANHAS É MOLEZA, NÉ?

CUIDADO AÍ EMBAIXO!

AI, UI, AU, AI!


UUF!
BUUM!


VIU, MULAN? VENCEMOS! VAMOS SER OS PRIMEIROS A CHEGAR! TOCA AQUI, GRILO!
MAS NÃO É UMA QUESTÃO DE VENCER...

ISSO É UM TRABALHO EM EQUIPE!
EI, O TOPO É PRA LÁ!

VAMOS COMEÇAR DE NOVO E JUNTOS!

LOGO...
QUE TAL EMENDAR AS CORDAS E FAZER UMA BEM GRANDE?
BOA!

É MELHOR VOCÊ IR NA FRENTE, PING!
SERÁ UM PRAZER...
É ISSO AÍ, CARA! VAMOS ANDANDO!
CLANG!
ESTE RITMO É MELHOR, NÃO?
ÓTIMO!
O CHIEN-PO PODE LEVANTAR UM DE CADA VEZ! DEPOIS, NÓS TRÊS PUXAMOS ELE COM A CORDA!

FOOORÇA!
AGORA VOCÊ VAI PRIMEIRO! VAMOS PRECISAR DA SUA FORÇA PRA PUXAR A GENTE!
COMO SERÁ QUE ESTÁ O TEMPO LÁ EM CIMA?
ESTAMOS CHEGANDO, LING! FALTA SÓ UM POUQUINHO!
E COMO VAMOS SUBIR AÍ?
NÃO PRECISA IR TODO MUNDO...
PODEMOS FAZER UMA ESCADA HUMANA! COMO EU SOU O MAIS LEVE, SUBO COM A CORDA E PUXO OS ROJÕES QUANDO ESTIVER NO TOPO! O QUE ACHAM?

A PARTIR DESSE DIA, MULAN E SEUS AMIGOS PASSARAM A JUNTAR FORÇAS, FORMANDO UMA EQUIPE CAPAZ DE SUPERAR QUALQUER OBSTÁCULO!

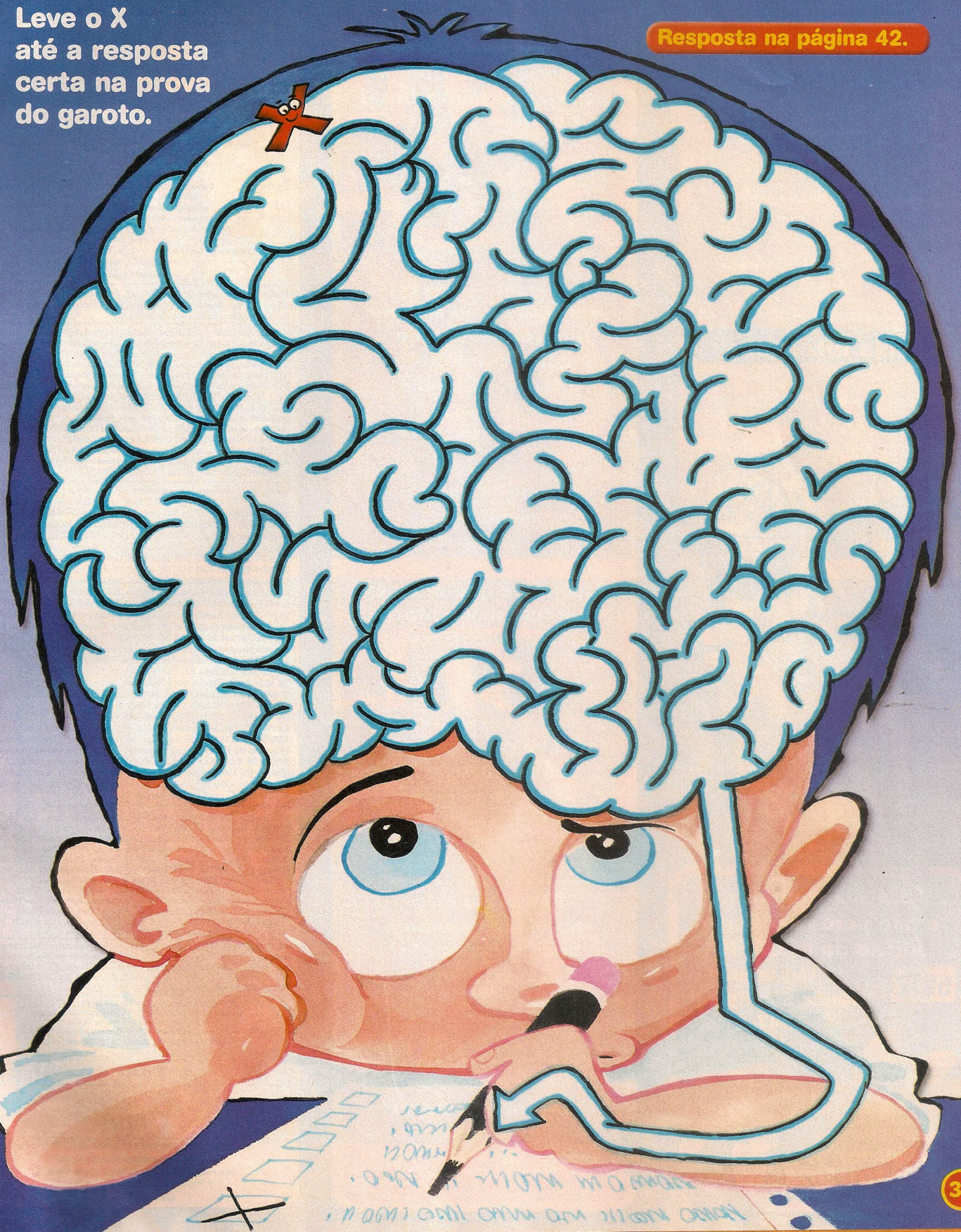
PASSATEMPO

LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Leve o X até a resposta certa na prova do garoto.

Resposta na página 42.



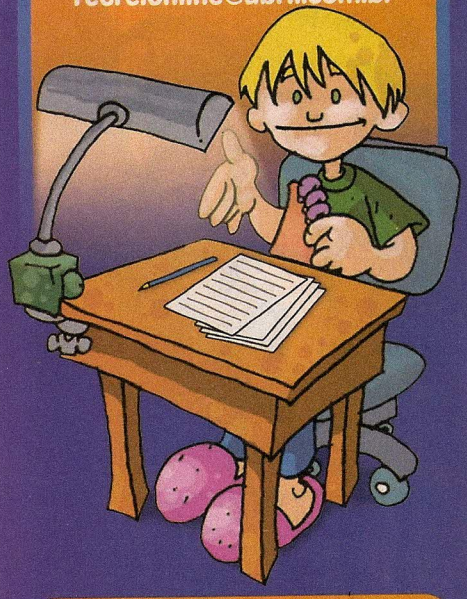
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Duas vacas estavam conversando. A primeira vaca disse: – Muuuuu! E a segunda: – Nossa, você tirou as palavras da minha boca!
Cláudio Giannini Ribeiro, 10 anos
São Paulo – SP

Qual é o bicho que faz a maior onda quando anda?
A cobra.
Raíssa M. Feruchi, 9 anos
São Gonçalo – RJ

Tem verde, não é capim. Tem vermelho, não é sangue. Tem preto, não é carvão. Quem é?
A melancia.
Rafael Cardoso Lessa
São João – PR

Como as baratas namoram?
Via "embaratel".

Quando é que se pinta na tela sem pintar?
Quando pinta na tela da TV.
Alexandre C. Filho, 10 anos
Parati – RJ

O que o veterinário sentiu quando viu o pavão doente?
Muita pena!
Lucas Ferreira
São Paulo – SP

Por que o rapaz terminou o namoro com a telefonista?
Porque ela nunca ligava para ele.
Marília Butilhão Morel
Campinas – SP

Como se chama o saldo bancário das ostras?
Ostrato.
Ana Lúcia Rezende, 11 anos
Florianópolis – SC

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parijiani (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidia-joinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: matitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. (27) 9979-7649, e-mail: gikasa@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 283, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

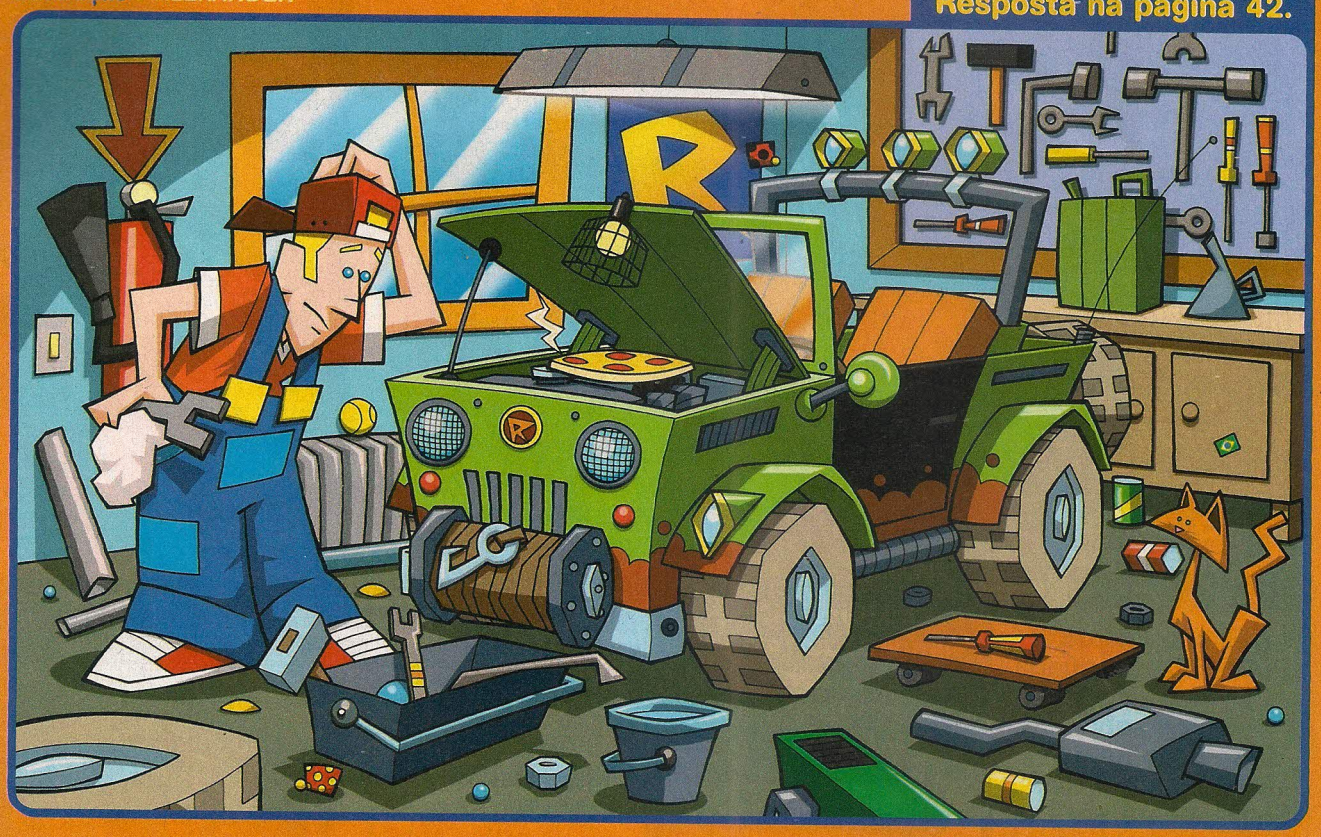
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

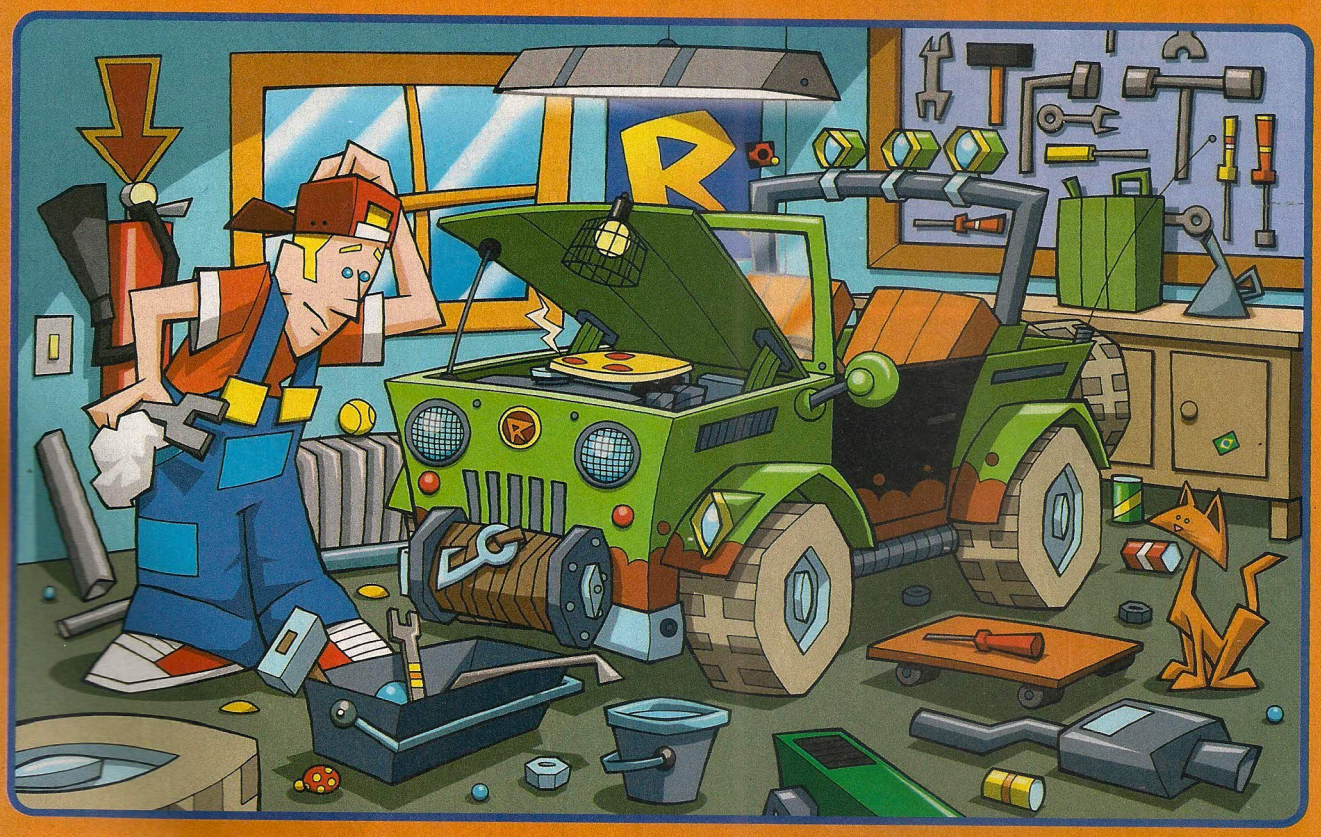
PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ALEXANDER

Resposta na página 42.





CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

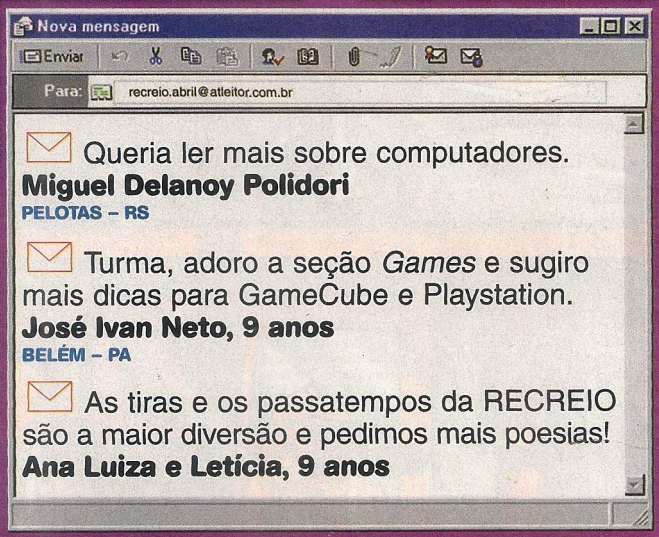
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Jadison C. de Almeida, de 14 anos, quer saber mais sobre Bayblade.
CAPIM GROSSO – BA

E aí, turma da RECREIO? Eu queria ler reportagens legais sobre a evolução humana, a história de William Shakespeare e sobre como vai ser a nossa vida no futuro.
RENAN SOUZA SILVA
SÃO PAULO – SP

Olá, pessoal! Adoro a RECREIO, curto muito as dicas de games, as piadas e as tirinhas. Quero sugerir uma reportagem sobre downloads legais.
VITOR MEDEIROS SAMPAIO, 10 ANOS
SÃO PAULO – SP

A Fernanda de Souza Coelho Ruy, de 9 anos, adora a seção *Curiosidades*.
SÃO PAULO – SP

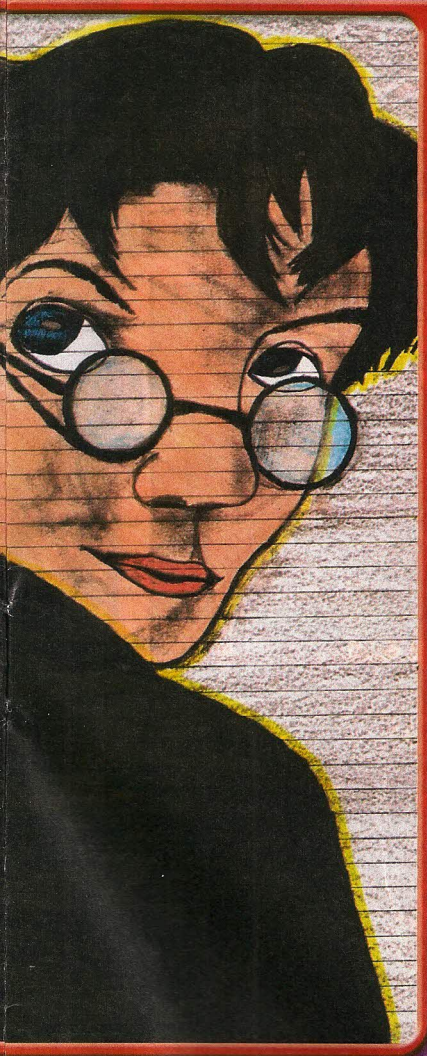


O Natal Sipionato, de 13 anos, quer ler mais sobre os felinos.
SANTA BÁRBARA – SP

Este é o desenho do Wesley da Costa Santos.
CARAPICUÍBA – SP

O Erick Parada Fabian sugere mais matérias sobre o Dexter.
UBERABA – MG

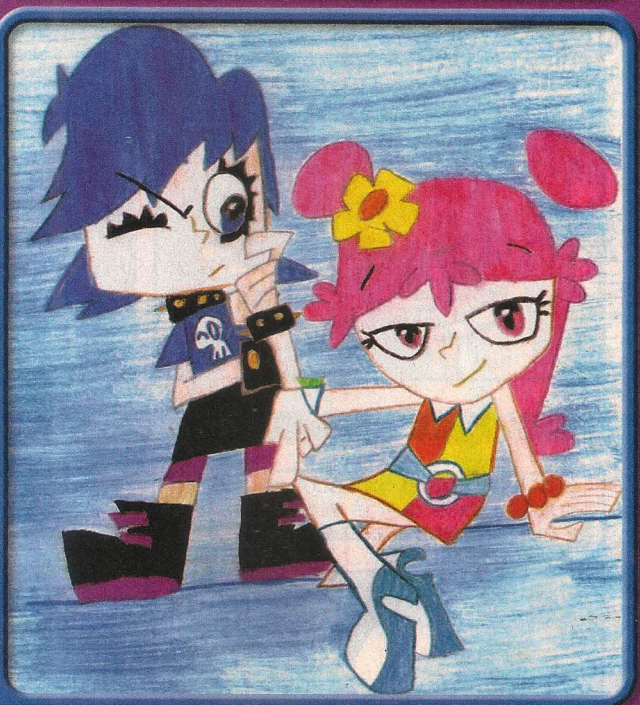
O Lucas sugere mais reportagens sobre o Bob Esponja.
RECIFE – PE

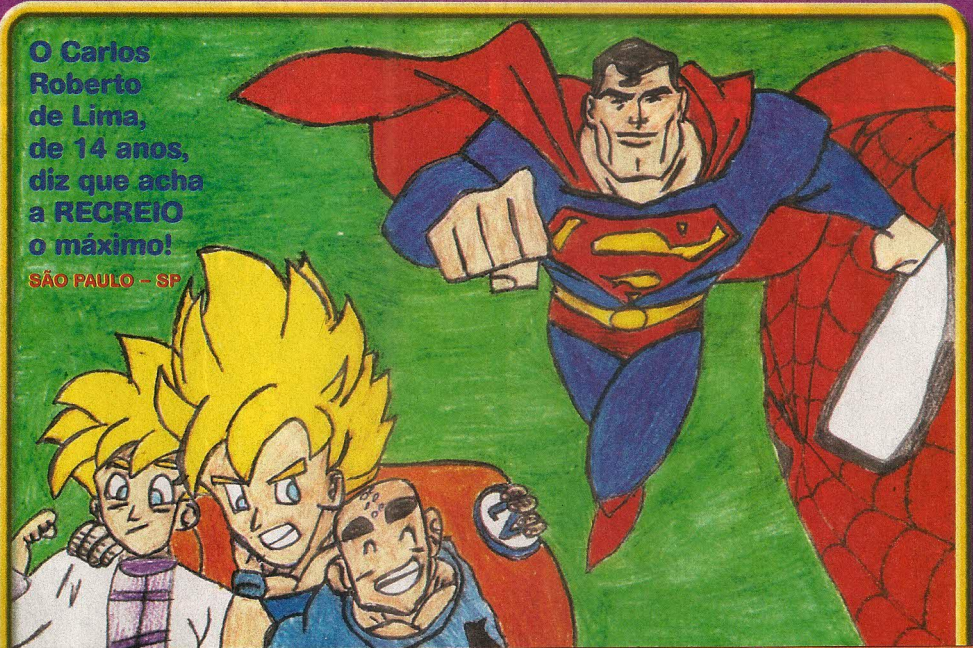


O Rafael Miranda Silva é fã da turma do Harry Potter.
VÁRZEA GRANDE – MT

Eu queria pedir mais textos sobre Yu-Gi-Oh! e Os Incríveis.
VÍCTOR HUGO ALMEIDA
BELÉM – PA

O Gabriel de Morais, de 12 anos, curte desvendar enigmas.
BELO HORIZONTE – MG





O Carlos Roberto de Lima, de 14 anos, diz que acha a RECREIO o máximo!
SÃO PAULO – SP

tirinhas!

Mamãe Ganso

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

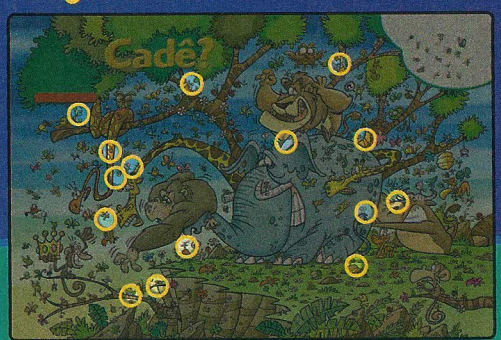
Anabel

© Lancast

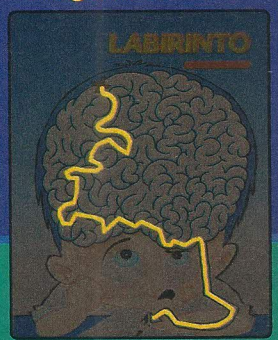
por Lancast

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

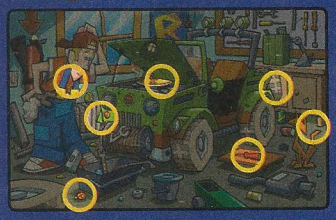
Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39



Para você aprender e se divertir.

EDITORA Abril

que' next

GRÁTIS Lanterna superlegal

Edição atualizada 2005

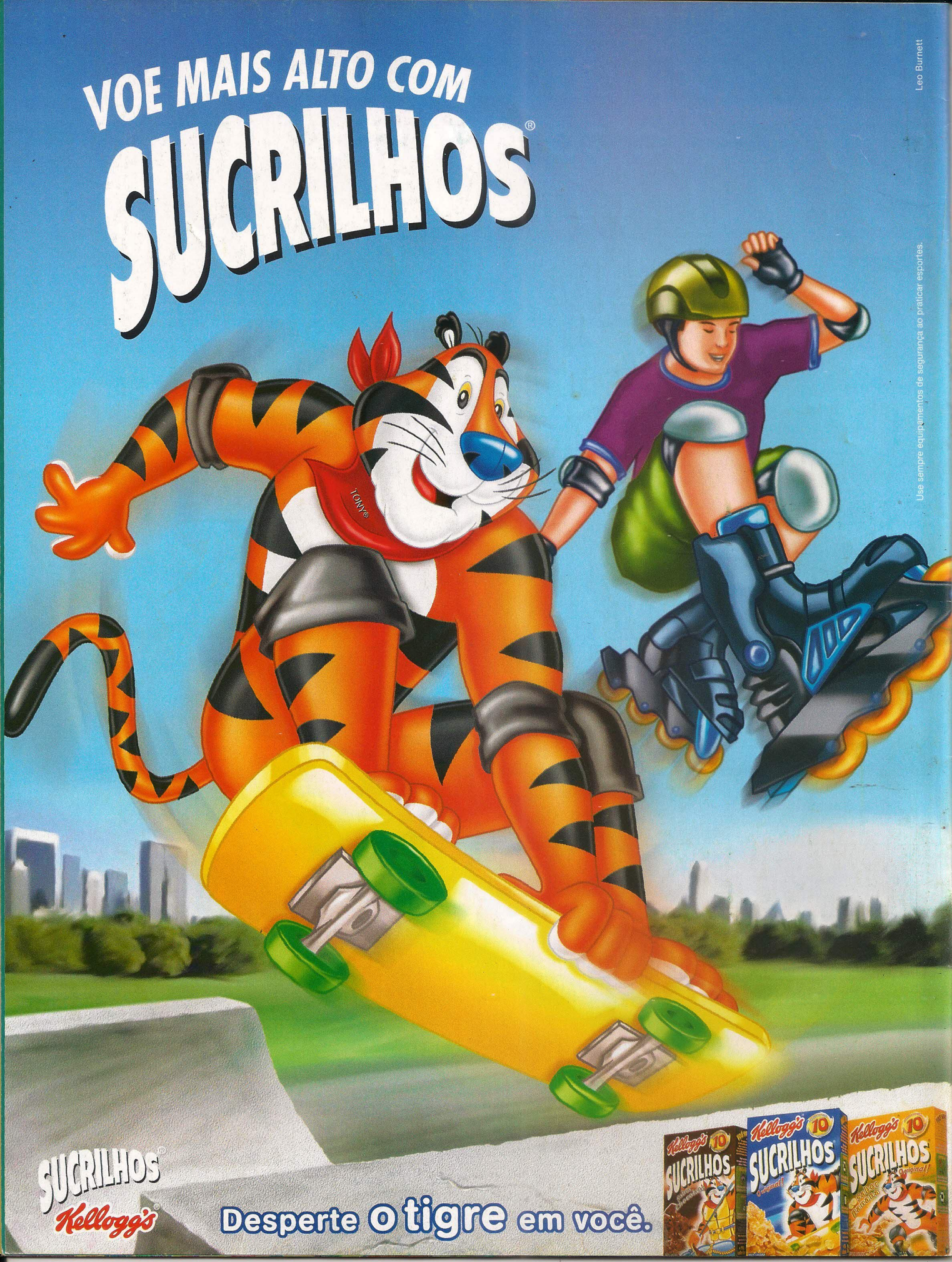
Tudo sobre o Brasil e o mundo

• Estados brasileiros • Cultura popular
• Natureza • População brasileira • Cidadania
• Biografias • Linha do tempo • Continentes
• Países • Religião • Astronomia • Artes

Que tal descobrir tudo sobre o Brasil e o mundo? Embarque nessa viagem com o ALMANAQUE RECREIO 2005! Com ele você aprende, faz seus trabalhos de escola e ainda se diverte. Corra para a banca e garanta o seu!

Patrocínio: CLUBINHO Sadia · ALMANAQUE ABRIL · RECREIO

Já nas bancas.Ou pela internet: www.lojaabril.com.br. Pelo telefone: (11) 2199-8881


VOE MAIS ALTO COM
SUCRILHOS®
TONY®
Use sempre equipamentos de segurança ao praticar esportes.
Leo Burnett
SUCRILHOS®
Kellogg's®
Desperte o tigre em você.
Kellogg's 10
SUCRILHOS
original